

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Mundu Cirebon adalah sekolah kejuruan yang menyelenggarakan pendidikan berfokus pada bidang kelautan dan pertanian. Salah satu jurusan di SMKN 1 Mundu adalah Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan (TPHPi), dimana jurusan ini menghasilkan lulusan ahli teknik pada bidang pengolahan pangan. Dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan adalah salah satu mata pelajaran produktif jurusan TPHPi, oleh karena itu mata pelajaran ini harus dikuasai peserta didik sebagai dasar pengetahuan dan keterampilan di bidang pengolahan pangan. Melihat pentingnya mata pelajaran ini, maka sudah selayaknya bagi peserta didik untuk meraih ketercapaian hasil belajar yang baik bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketercapaian hasil belajar tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran seperti, tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (Hamalik, 2003). Oleh karena itu untuk mencapai suatu pembelajaran yang optimal diperlukan kombinasi yang baik antara masing-masing komponen pembelajaran.

Hasil ujian tengah semester (UTS) pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan menunjukkan bahwa 74,8% peserta didik kelas X TPHPi SMKN 1 Mundu Cirebon memperoleh nilai di bawah rata-rata kelulusan (KKM 75) atau dinyatakan tidak lulus. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan penulis kepada 20 peserta didik kelas X TPHPi, ketidak tercapaian hasil belajar peserta didik ditimbulkan karena kurang tervisualisasikannya materi pembelajaran yang disajikan dalam pembelajaran di kelas. Sebanyak 90% responden (peserta didik) lebih menyukai pembelajaran yang banyak memuat gambar/visualisasi materi. Tergambarkannya materi pembelajaran yang ditampilkan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih baik dari sebelumnya.

Permasalahan diatas mengakibatkan hasil belajar pada domain kognitif/pengetahuan dan afektif/sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran kurang optimal. Menurut Bloom dalam Sudjana (2010), suatu pembelajaran dikatakan berhasil ketika pembelajaran itu sendiri menghasilkan nilai kognitif/pengetahuan, afektif/sikap dan psikomotorik/tindakan yang baik. Maka dari itu diperlukan solusi alternatif agar peserta didik dapat ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif tercapai secara optimal.

Media pembelajaran merupakan solusi alternatif untuk permasalahan diatas, dimana 95% peserta didik jurusan TPHPi SMKN 1 Mundu lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media tayang “*infocus*” dan menampilkan media yang bersifat *audio visual*. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran, yang mana ketercapaian hasil belajar peserta didik ditentukan dari kombinasi komponen-komponen pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis komputer atau multimedia interaktif. Menurut Daryanto (2013), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (*user*), sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran cocok diterapkan di kelas X TPHPi SMK Negeri 1 Mundu Cirebon, dimana fasilitas untuk penyelenggaraan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan memadai yaitu dengan tersedianya ruang komputer berbasis multimedia.

Multimedia interaktif ini akan diaplikasikan pada materi pokok bahan tambahan pangan (BTP). Pemilihan materi pokok didasarkan pada isi materi pelajaran yang banyak memuat teori dan istilah yang sulit dipahami peserta didik. Banyaknya teori dan istilah yang sulit dipahami menimbulkan ketidak fokusan peserta didik untuk menangkap isi dari materi pokok BTP. Bahan tambahan pangan merupakan materi pokok yang wajib untuk peserta didik kuasai, mengingat bahwa BTP merupakan dasar pengetahuan dan keterampilan di bidang pengolahan pangan. Menurut Munadhi (2008), adanya multimedia interaktif dalam pembelajaran salah satunya adalah untuk meningkatkan perhatian

(*attention*) peserta didik terhadap materi ajar. Lebih lanjut menurut Sanjaya (2012), fungsi multimedia interaktif adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Menurut Iqbal (2014), penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi belajar. Multimedia animasi sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ekowati, 2014).

Diharapkan dengan adanya multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek afektif/sikap dan aspek kognitif/pemahaman pada materi bahan tambahan pangan mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan. Dilatar belakangi hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian kependidikan dengan judul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Bahan Tambahan Pangan (BTP) Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Banyak peserta didik (74,8%) mendapatkan nilai akhir tengah semester (UTS) mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan dibawah nilai rata-rata kelulusan (KKM).
2. Peserta didik kelas X TPHPi SMK Negeri 1 Mundu Cirebon mengalami kesulitan belajar karena materi yang disampaikan kurang tervisualisasikan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Aktivitas peserta didik dirasakan kurang optimal, hal tersebut terlihat dari kurang bersemangat/motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan multimedia berbasis komputer (multimedia interaktif) pada materi pokok bahan tambahan pangan (BTP) mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan di SMKN 1 Mundu Cirebon?

2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas X TPHPi dengan adanya media pembelajaran berbasis komputer (multimedia interaktif) pada materi pokok bahan tambahan pangan (BTP)?

D. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada materi pokok bahan tambahan pangan (BTP) mata pelajaran dasar proses hasil pertanian dan perikanan di kelas X TPHPi SMK Negeri 1 Mundu Cirebon.
2. Hasil belajar yang dinilai pada penelitian ini adalah aspek kognitif/pengetahuan dan aspek afektif/sikap.

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk multimedia berbasis komputer (multimedia interaktif), yang dapat menunjang pembelajaran pada materi pokok bahan tambahan pangan (BTP).
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik dengan adanya media pembelajaran berbasis komputer (multimedia interaktif) pada materi bahan tambahan pangan (BTP), mata pelajaran dasar proses pengolahan hasil pertanian dan perikanan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, sumber belajar dan dapat menambah pengetahuan yang lebih mendalam, serta meningkatkan minat belajar sehingga prestasi belajar peserta didik dapat dioptimalkan.

b. Guru dan Sekolah

Memberikan masukan mengenai media pembelajaran yang kreatif, inovatif bagi sekolah untuk membantu guru dalam mempermudah kegiatan pembelajaran.

G. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendasari penjelasan variabel dalam penelitian ini yaitu proses pembelajaran, multimedia interaktif dan mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan, kompetensi dasar bahan tambahan pangan.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini penulis menguraikan tentang metode penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, Analisis Instrumen penelitian, pengujian instrument dan hasil uji coba instrumen tes.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini penulis menyajikan dan menguraikan temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan.

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini penulis memberikan simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilaksanakan.